

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN
BERMAIN PERAN TERHADAP KOMPETENSI SOSIAL KOGNITIF SISWA**
(Studi Kuasi Eksperimen pada Sekolah Dasar Negeri SL dan CG – di Bandung)

Syawal Simatupang

Dosen STKIP Aisyiyah Riau

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*), dan pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap kompetensi sosial kognitif siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu (*quasi eksperiment*) dengan desain penelitian *pretest-posttest nonequivalent – group* dimana subjek penelitian tidak dikelompokkan secara acak, tetapi menerima keadaan subjek apa adanya. Alat pengumpulan data yang digunakan berupa tes objektif dengan teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif data statistik dengan menggunakan *Analyze Compare Means Paired-Sample T Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penerapan pembelajaran metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran; (2) Pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran terhadap kompetensi sosial kognitif siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional menunjukkan perbedaan yang signifikan.

berdasarkan kesimpulan tersebut, dapat diuraikan saran sebagai berikut: (1) metode pembelajaran bermain peran dapat diterapkan sebagai metode pembelajaran alternatif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar; (2) metode pembelajaran bermain peran harus dapat melibatkan siswa secara aktif baik sebagai partisipan maupun sebagai pengamat. Dengan keterlibatan siswa secara aktif memungkinkan siswa merasa puas dengan tanggung jawab dan situasi yang terjadi.

Kata kunci: bermain peran, kompetensi sosial kognitif dan proses pembelajaran.

LATAR BELAKANG PENELITIAN

Permasalahan yang sering ditemui dalam pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran cenderung untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi ujian semester atau ujian nasional dengan nilai yang memuaskan. Hal ini sangat dipengaruhi oleh pandangan orang tua atau masyarakat yang menilai tolak ukur keberhasilan pembelajaran adalah jika peserta didik naik kelas dengan nilai yang baik, lulus ujian nasional dan diterima di sekolah favorit, sehingga yang terjadi selanjutnya adalah pembelajaran di kelas monoton dari hari ke hari. Waktu belajar siswa banyak dihabiskan untuk mengerjakan soal-soal latihan.

Masalah ini hampir terjadi di semua mata pelajaran di sekolah dasar, termasuk didalamnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat monoton (kurang bervariasi) baik dari segi pendekatan, model dan metode pembelajaran. Disamping itu pembelajaran tidak menyentuh ranah dimensi

peserta didik itu sendiri. Dalam arti yang lebih substansial, proses pembelajaran hingga dewasa ini masih terjadi dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya (Trianto, 2007).

Mengajar dalam konteks standar proses pendidikan, menurut Wina Sanjaya (2007) tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan. Hal ini mengisyaratkan bahwa dalam proses belajar mengajar siswa harus dijadikan sebagai pusat dari kegiatan, ini dimaksudkan untuk membentuk watak, peradaban dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik. Pembelajaran perlu memperdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan.

Tugas utama guru dalam mewujudkan tujuan pendidikan dasar di sekolah adalah untuk mengembangkan strategi mengajar yang efektif. Pengembangan strategi ini dimaksudkan sebagai upaya untuk menciptakan keadaan yang dapat mempengaruhi kehidupan peserta didik, sehingga mereka dapat belajar dengan menyenangkan dan dapat meraih prestasi secara memuaskan.

Berdasarkan alasan tersebut, maka sangatlah urgen bagi para pendidik dalam hal ini guru agar dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas perlu memahami karakteristik materi, peserta didik dan metodologi pembelajaran terutama yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran, sumber dan media belajar, sarana dan prasarana serta penerapan pendekatan, model dan metode pembelajaran, sehingga dengan demikian proses pembelajaran akan lebih variatif, inovatif dan konstruktif dalam mengkonstruksi wawasan pengetahuan dan implementasinya dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik.

Dalam proses pembelajaran sekarang saat ini guru dituntut untuk menentukan metode pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif dan menyenangkan, untuk itulah guru harus kreatif memilih metode yang sesuai dengan tuntutan tersebut. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dipilih adalah metode pembelajaran dalam pendidikan IPS adalah metode pembelajaran bermain peran (*role playing*).

Metode pembelajaran bermain peran merupakan bagian dari metode-metode pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Metode pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dirancang untuk memanfaatkan fenomena kerja sama. Metode-metode pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial didasarkan pada asumsi: (1) masalah-masalah sosial diidentifikasi dan dipecahkan atas dasar dan melalui kesepakatan-kesepakatan yang diperoleh di dalam dan dengan menggunakan proses-proses sosial; (2) proses sosial yang demokratis perlu dikembangkan untuk melakukan perbaikan masyarakat dalam arti seluas-luasnya secara *build in* dan terus-menerus, (Mulyani Sumantri, 2001).

Pembelajaran dengan metode bermain peran (*role playing*) adalah metode pembelajaran yang dapat dilakukan dengan mengemas berbagai masalah sosial dalam bentuk permainan yang memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Metode pembelajaran bermain peran membuat siswa seolah – olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep. Dalam metode ini siswa berkesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih lama mengingat.

Metode pembelajaran bermain peran sangat memungkinkan dilaksanakan mengingat karakteristik anak sekolah dasar antara lain adalah: (1) Siswa secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka sendiri; (2) Mereka senang bermain dan lebih suka bergembira riang; (3) Mereka suka mengatur dirinya untuk mengalami berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru; (4) Mereka biasanya tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana

mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan; (5) Mereka belajar secara efektif ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi; (6) Mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif dan mengajar anak-anak lainnya, (Basset, Jacka, dan Logan dalam Mulyani Sumatri, 2001).

Merujuk pada karakteristik anak usia sekolah dasar tersebut, dalam pelaksanaan pembelajaran bermain peran perlu disadari dan diketahui dalam proses pendidikan atau pembelajaran di sekolah dasar, antara lain: (1) Pada usia sekolah dasar ada beberapa fase perkembangan kemampuan kognitif individu. Sehingga harus dibedakan perlakuan terhadap anak sekolah dasar merujuk pada usia tersebut; (2) Pentingnya penggunaan media dan alat bantu untuk menjelaskan materi pelajaran terutama untuk kelas-kelas rendah; (3) Pembelajaran harus berdasarkan konteks lingkungan yang dikenal anak; (4) Adanya penerapan disiplin yang konsisten untuk semua orang; (5) Adanya kombinasi supaya sistem pembelajaran kelompok dengan upaya untuk menumbuhkembangkan kemampuan sosial; (6) Adanya suri teladan yang diberikan dan diciptakan oleh guru di sekolah. Hal ini terutama untuk perkembangan sosial dan moral; dan (7) Memerlukan bimbingan belajar yang intensip, terutama untuk memberikan contoh bagaimana harus atau cara mengerjakan sesuatu (Muhammad Ali, 2007).

Dilihat dari dimensi perkembangan sosial-emosional anak, keterlibatan dalam kehidupan kelompok (kolaborasi atau kerja sama) bagi anak usia sekolah dasar merupakan minat dan perhatiannya. Perkembangan hubungan sosial dan emosional dan adanya kesadaran etis normatif merupakan ciri yang kuat nampak pada usia sekolah dasar. Kompetensi sosial yang positif dan produktif akan berkembang pada usia ini, seperti kemampuan bekerja sama, kesadaran berkompetisi, menghargai karya orang lain, toleran, kekeluargaan dan aspek budaya lain. Prinsip yang relevan dalam penciptaan lingkungan belajar anak sesuai dengan perkembangan sosial-emosional dalam penciptaan lingkungan belajar anak adalah pengembangan pengajaran yang menyediakan kesempatan anak untuk bekerja secara kelompok.

Berdasarkan dimensi perkembangan kognitif anak, menurut Piaget anak usia sekolah dasar berada dalam tahapan dua transisi, yaitu masa transisi dari tahap pra-operasional ke masa operasional kongkrit dan masa transisi dari tahap operasional kongkrit ke tahap operasional formal. Skema perkembangan kognitif pada tahap ini berkaitan dengan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah seperti mengklasifikasi, memahami keadaan sesuatu yang tetap atau tidak berubah, mengurutkan dan seterusnya. Sehubungan dengan perkembangan kognitif tersebut, prinsip yang relevan dalam penciptaan lingkungan bagi anak adalah pengembangan pengajaran yang menyediakan kesempatan anak untuk bereksplorasi, berpikir dan memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian Kuasi Eksperimen ini dilakukan dengan desain *nonequivalent pretest – posttest control group*, dimana antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan perlakuan yang berbeda dan subjek penelitian tidak dikelompokkan secara acak, tetapi menerima keadaan subjek apa adanya. Penelitian dilakukan di SDN 'SL' dan SDN 'CG' Bandung. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 'SL' yang berjumlah 30 orang sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV SDN 'CG' yang berjumlah 28 orang sebagai kelas kontrol. Jenis instrumen yang

digunakan dalam penelitian ini berupa: (1) Tes Objektif untuk mengukur kemampuan sosial kognitif; dan (2) Lembar observasi, untuk mengukur proses pembelajaran. Data yang diperoleh diolah dan dianalisis dengan *Analyze Compare Means Paired-Sample T Test* dan uji N-gain. *Analyze Compare Means Paired-Sample T Test* dilakukan untuk mengetahui perbandingan penguasaan kompetensi sosial siswa berdasarkan *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan uji N-gain dilakukan untuk mengetahui berapa besar peningkatan penguasaan kompetensi sosial dari perbandingan masing-masing skor perolehan test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Pembelajaran Bermain Peran

Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan bagian dari kelompok model-model pembelajaran sosial. Kelompok model-model pembelajaran sosial dirancang untuk memanfaatkan fenomena kerja sama dalam menyampaikan pengalaman belajar kepada siswa. Model-model interaksi sosial didasarkan pada asumsi: (1) masalah-masalah sosial diidentifikasi dan dipecahkan atas dasar dan melalui kesepakatan-kesepakatan yang diperoleh di dalam dan dengan menggunakan proses-proses sosial, dan (2) proses sosial yang demokratis perlu dikembangkan untuk melakukan perbaikan masyarakat dalam arti seluas-luasnya secara *build in* dan terus-menerus (Mulyani Sumantri, 2001)

Dalam bermain peran (*role playing*), siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik pembelajaran (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri siswa (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama, 2002). Bila mereka berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari (Boediono, 2001). Jadi, dalam pembelajaran siswa harus aktif. Tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi (Sardiman, 2001).

Kegiatan inti pembelajaran dengan penerapan pembelajaran bermain peran (*role palying*) dalam penelitian ini terdiri dari pembentukan konsep, aplikasi konsep dan pementapan konsep. Langkah pertama adalah pembentukan konsep, pembentukan konsep dapat dilakukan dengan memberikan penjelasan tentang konsep materi yang sedang dipelajari. Langkah kedua dilakukan aplikasi konsep, untuk mengaplikasikan konsep dilakukan dengan permainan yaitu bermain peran. Sebelum dilakukan permainan peran, guru membuat *setting* permainan agar tampak sebagaimana mestinya. Misalnya, menjelaskan kepada siswa peran apa yang akan dimainkan. Dalam hal ini, peneliti melakukan persiapan-persiapan yang berkaitan dengan *setting* permainan dan atributnya. Menjelaskan tujuan dan aturan permainan kemudian dilanjutkan bermain peran sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah ditentukan. Jika terjadi kesalahan dalam suatu tahapan, guru langsung melanjutkan ke tahapan berikutnya hingga permainan peran selesai. Setelah permainan peran selesai, guru bersama siswa mendiskusikan tentang aturan permainan yang semestinya, kemudian dilakukan pemeranan ulang. Biasanya pemeranan ulang lebih baik dari pemeranan pertama. Langkah ketiga dengan pementapan konsep, pada tahap pementapan konsep guru dapat mengkomunikasikan dan tanya jawab secara lisan konsep – konsep yang telah dipelajari. Kemudian diakhir dengan membuat kesimpulan/rangkuman.

Hasil pengamatan terhadap penerapan pembelajaran bermain peran (*role*

playing) antara lain: (1). pada awalnya keberanian dan kemampuan berkomunikasi siswa khususnya dalam berbicara di depan kelas dapat dikategorikan masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada saat pertama kali memilih partisipan, tidak ada siswa yang secara sukarela menjadi partisipan bahkan saat guru menunjuk siswa untuk menjadi partisipan, beberapa diantara siswa menolak dan tidak berani menjadi partisipan. Disamping itu juga dapat diamati pada saat siswa memainkan peran di depan teman-temannya masih gemetaran dan merasa canggung (tidak percaya diri). Kondisi seperti ini sangat dipengaruhi oleh kebiasaan-kebiasaan siswa dalam pembelajaran sebelumnya; (2). Bermain peran melibatkan siswa aktif melakukan aktivitas berupa pengalaman-pengalaman sesuai dengan perannya aktivitas berkoperasi; (3). Bermain peran dapat memberikan kepada siswa kesenangan karena bermain peran pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain siswa akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. (4). Dalam pelaksanaan bermain peran selanjutnya, rasa percaya diri siswa tampak lebih baik dibandingkan pada siklus sebelumnya. Komunikasi antar partisipan lebih leluasa dalam memainkan peran.

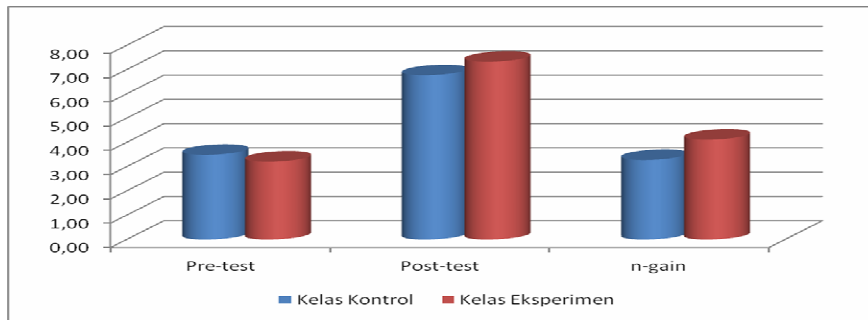
Dalam proses pembelajaran penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan aktivitas dan kreatifitas dalam proses pembelajaran dapat melatih siswa untuk lebih berani dalam memainkan peran, bekerja sama, mengemukakan pendapat dan memimpin diskusi. Disamping itu bermain peran juga dapat mendidik siswa untuk menghargai pendapat teman, bertanggung jawab, mencari dan mengolah informasi, menganalisis dan membuat simpulan, serta tumbuhnya sikap kritis, demokratis dan kreatif dalam menyikapi persoalan yang dihadapi pada saat pembelajaran.

Penguasaan Kompetensi Sosial Kognitif Siswa

Berdasarkan data yang diperoleh dilapangan, dari 28 orang peserta yang diteliti di kelas kontrol diperoleh skor rata-rata *pre-test* sebesar 3,49, kemudian pada saat *post-test* naik menjadi 6,77, dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* diperoleh *n-gain* sebesar 3,28 (50%). Sedangkan pada kelas eksperimen, dari 30 orang peserta yang diteliti diperoleh skor rata-rata *pre-test* sebesar 3,21 dan skor rata-rata *post-test* naik menjadi 7,33, dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* diperoleh *n-gain* sebesar 4,11 (60%). Data hasil penguasaan kompetensi sosial kognitif berdasar *pre-test*, *post-test* dan *n-gain* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Gambar 1.

Data hasil penguasaan kompetensi sosial kognitif berdasarkan *pre-test*, *post-test* dan *n-gain* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, setelah dilakukan pengujian dan analisis diperoleh hasil seperti pada Tabel 1. Hasil *Analyze Compare Means Paired-Sample T Test* terhadap *pre-test* dan *post-test* penguasaan kompetensi sosial kognitif pada kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan, perbedaan tersebut dapat ditunjukkan dengan *n-gain* sebesar 3,28 (50%). Demikian juga pada kelas eksperimen, penguasaan kompetensi sosial kognitif antara *pre-test* dan *post-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan. Perbedaan tersebut dapat ditunjukkan dengan *n-gain* sebesar 4,11 (60%). Sedangkan skor *post-test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen juga menunjukkan perbedaan yang signifikan. Dengan demikian ditinjau dari kompetensi sosial kognitif, penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu semakin membaiknya nilai rata-rata kompetensi sosial kognitif siswa setelah penerapan metode bermain peran dibandingkan dengan nilai sebelumnya.

Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Kompetensi Sosial Kognitif Siswa (Syawal Simatupang)



Gambar 1
Penguasaan Pretes, Postest dan N-gain Kompetensi Sosial Kognitif

Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah metode pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan, yaitu bermain peran. Hal ini akan menarik dalam pembelajaran di sekolah dasar mengingat karakteristik sekolah dasar yang senang bermain dan lebih suka bergembira/riang (Bassett, Jacka dan Logan dalam Mulyani Sumantri, 2001).

Dalam penerapan metode pembelajaran bermain peran, pembelajaran dilakukan dengan cara penyajian contoh perilaku dalam aktivitas koperasi sekolah. Dalam proses pembelajaran siswa melakukan peniruan (*imitation*) terhadap aktivitas koperasi sekolah, baik secara memerankan langsung (siswa yang menjadi partisipan) maupun dengan cara mengamati (siswa yang menjadi pengamat atau siswa yang menyaksikan). Dalam hal ini, seorang siswa belajar mengubah perilakunya sendiri melalui keterlibatan partisipan dalam situasi atau masalah nyata dan keinginan untuk mengatasinya.

Tabel 1
Rata-rata Penguasaan Kompetensi Sosial Kognitif beserta hasil uji normalitas, homogenitas, komparasi dan n-gain

Kelas	N	Rata-rata Skor	Distri-busi	Variansi	Komparasi	N-gain
Pretest Kls Kontrol	28	3,49	Normal	Homogen	Tidak Terdapat Perbedaan	0,28
Pretest Kls Eksperimen	30	3,21	Normal			
Pretest Kls Kontrol	28	3,49	Normal	Tidak Homogen	Terdapat Perbedaan	3,28
Posttest Kls Kontrol	28	6,77	Normal			
Pretest Kls Eksperimen	28	3,21	Normal	Tidak Homogen	Terdapat Perbedaan	4,11
Posttest Kls Eksperimen	30	7,33	Normal			
Posttest Kls Kontrol	28	6,77	Normal	Tidak Homogen	Terdapat Perbedaan	0,56
Posttest Kls Eksperimen	30	7,33	Normal			

Pemahaman atas keterlibatan ini menyajikan contoh hidup bagi siswa untuk:

- 1). Menjajagi perasaan; 2). Menambah pengetahuan tentang sikap, nilai-nilai dan persepsinya; 3) Mengembangkan keterampilan dan sikapnya dalam memecahkan

masalah; dan 4) Mengkaji pelajaran dengan berbagai cara (Mulyani Sumantri, 2001).

Dalam pembelajaran bermain peran, siswa mengkaji masalah-masalah hubungan manusia dengan memerankan situasi – situasi masalah, kemudian mendiskusikannya. Siswa dapat menjelajah dan mengkaji perasaan, sikap, nilai dan strategi pemecahan masalah. Metode pembelajaran bermain peran memungkinkan individu untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan memecahkan dilema-dilema dengan bantuan kelompok sosial. Pada dimensi sosial metode pembelajaran bermain peran memungkinkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial. Terutama permasalahan interpersonal, dalam mengembangkan cara-cara yang demokratis untuk menghadapi situasi tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Penerapan pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran; meningkatkan keberanian siswa baik dalam memainkan peran sebagai partisipan, mengemukakan pendapat. Bermain peran juga dapat melatih siswa untuk bekerja sama, bertanggung jawab, mencari dan mengolah informasi, menganalisis dan membuat simpulan. Disamping itu, bermain peran dapat menumbuhkan sikap kritis, demokratis dan kreatif siswa dalam menyikapi persoalan yang dihadapi pada saat pembelajaran.
2. Pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap kompetensi sosial kognitif siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan (*n-gain*) kompetensi sosial kognitif siswa rata-rata sebesar 4,11 (60%) pada kelas eksperimen dan 3,28 (50%) pada kelas kontrol.

Saran

1. Penerapan pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dapat meningkatkan kompetensi sosial kognitif. Dengan demikian, untuk meningkatkan penguasaan kompetensi sosial kognitif dan kompetensi sosial afektif dalam mata pelajaran IPS, maka metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat diterapkan sebagai metode pembelajaran alternatif di sekolah dasar.
2. Metode pembelajaran bermain peran harus dapat melibatkan siswa secara aktif baik sebagai partisipan maupun sebagai pengamat. Dengan keterlibatan siswa secara aktif memungkinkan siswa merasa puas dengan tanggung jawab dan situasi yang terjadi.
3. Sebelum penerapan metode pembelajaran bermain peran dalam pembelajaran, perlu mempertimbangkan materi yang akan diajarkan, media yang dibutuhkan serta jumlah siswa. Jika tidak, maka proses dan hasil pembelajaran kurang maksimal. Misalnya untuk kelas yang besar harus membuat suatu permainan yang membutuhkan partisipan yang banyak, sehingga peserta pembelajaran ikut berpartisipasi sekaligus aktif dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Muhammad Ali . 2007. *Teori dan Praktek Pembelajaran Pendidikan Dasar*, Modul Pembelajaran Mahasiswa Pasca Sarajana Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.
- Mulyani Sumantri & Nana Syaodih.2007. *Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Universitas Terbuka.
- Mulyani Sumantri & Johar Permana.2001. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV. Maulana.
- Santrock W. Jhon. 2007. *Psikologi Pendidikan (Alih bahasa Tri Wibowo B.S.)*, Jakarta: Kencana Pranada Media Group
- Sapriya & Susilawati & Nurdin, S. .2006. *Konsep Dasar IPS*. Bandung, UPI Press.
- Singgih Santoso. 2003. *Buku Latihan SPSS Multivariat*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Suharsimi Arikunto.2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto .2006. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sururi & Nugraha Suharto.2007. *Belajar SPSS For Windows Untuk Mengelola Data Penelitian*, Bandung: Dewa Ruchi.
- Syafaruddin Siregar .2005. *Statistik Terapan Untuk Penelitian*, Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia
- Trianto .2007. *Model – Model Pembelajaran Inovatif berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wina Sanjaya.2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Winkel W. S..1996. *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.